

Las Competencias de Habla en Inglés una Propuesta Lúdica Para su Desarrollo

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Jorge Hernando Villa Londoño

Marzo 2017.

Copyright © 2017 por Jorge Hernando Villa Londoño. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

La vida es una batalla y nos pasamos la vida en pos de otros logros, es entonces que la guerra cesa y la familia nos cobija para lograr nuestros objetivos. Gracias a mi familia y compañeros de trabajo por alentarme a continuar, no solo por concluir el desarrollo de esta tesis, sino por todos los momentos que pasamos en el proceso.

Mil gracias a todos y a Dios Padre.

Jorge Hernando Villa Londoño

Tabla de Contenido

Capítulo I	9
Un Poco De Historia	9
Capítulo II	13
¿Qué Nos Dicen Las Concepciones Pedagógicas?	13
Capítulo III.....	24
¿Qué Línea Pedagógica Seguir?	24
Capítulo IV.....	32
Vivamos El Inglés.....	32
Conclusiones	47
Referencias Bibliográficas	49
Anexos	54

Lista de Figuras

Figura 1 Ruta de intervención pedagógica	32
--	----

Lista de Tablas

Tabla 1	36
Actividad 1: Lee y descúbrete.....	36
Actividad 2: Investiga e imagina	38
Actividad 3: Aprende cantando	40
Actividad 4: Conociendo a mis compañeros	42
Actividad 5: Concentrese	45

Resumen

Este trabajo trata de dar respuesta a la pregunta: ¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las habilidades de habla en inglés en los estudiantes de décimo grado de la Institución educativa INEM José Félix de Restrepo Medellín?, por esta razón su objetivo general se centra en fortalecer las habilidades de habla en inglés a través de estrategias lúdicas diseñadas en una propuesta de intervención que tiene en cuenta tres momentos denominados: ¿Quién soy? ¿Quiénes son los otros? Y ¿Quién quiero ser? En cada uno de los momentos, se aplicarán acciones lúdicas apropiadas que motivan y favorecen el proceso de aprendizaje del estudiante.

El diseño de investigación abordado, ha sido el cualitativo, ya que permite evaluar el desarrollo natural de los sucesos, el investigador participa de las experiencias y construye el conocimiento, utiliza técnicas de observación no estructuradas y es inductiva. (Sampieri, 2016).

Dentro de la línea de investigación propuesta por la Fundación Universitaria Los Libertadores, nuestro trabajo se enmarca en la línea institucional pedagogías, medios y mediaciones la cual permite abordar el conocimiento de los escenarios educativos, proponiendo nuevos contextos comunicativos mediados por estrategias lúdicas.

A su vez el proyecto alimenta, la línea de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Pedagogía Didácticas e Infancias, ya que admite la reflexión teórica sobre el problema de investigación, mediante la implementación de un proyecto pedagógico, su eje de didáctica nos aprueba abordar el problema de investigación, contribuyendo a la implementación de estrategias para mejorar las competencias de habla en inglés.

Palabras clave: Ingles, lúdica, competencias, estrategias

Abstract

This paper tries to answer the question: How to contribute to the strengthening of English speaking skills in the tenth grade students of the INEM José Félix de Restrepo Medellín Educational Institution ?, for this reason its general objective is focused on strengthening English speaking skills through playful strategies designed in an intervention proposal that takes into account three moments called: Who am I? Who are the others? And who do I want to be? In each of the moments, appropriate playful actions will be applied that motivate and favor the learning process of the student.

The research design addressed has been the qualitative, since it allows to evaluate the natural development of the events, the researcher participates in the experiences and builds the knowledge, uses unstructured observation techniques and is inductive. (Sampieri, 2016).

Within the research line proposed by the Los Libertadores University Foundation, our work is framed within the institutional line of pedagogies, media and mediations, which allows us to approach knowledge of educational scenarios, proposing new communicative contexts mediated by playful strategies.

At the same time the project feeds, the line of the Faculty of Human and Social Sciences, Educational Teaching and Infancy, since it admits the theoretical reflection on the research problem, through the implementation of a pedagogical project, its didactic axis approves us to approach the research problem, contributing to the implementation of strategies to improve speaking skills in English.

Capítulo I

Un Poco de Historia

El Sistema educativo colombiano presenta en los últimos años grandes deficiencias que se evidencian en los altos índices de deserción tanto a nivel de la educación media y básica como en los niveles de educación superior.

A comienzos de los años 90, se desarrolla un movimiento de reflexión pedagógica que desemboca en una reforma educativa (Ley General de Educación 1994) que pretende modernizar el sistema educativo de cara a las necesidades de un mundo globalizado y a las expectativas de las nuevas generaciones en un mundo postmoderno.

Aunque en principio la reforma adopta unos objetivos- fines flexibles que tengan en cuenta los procesos individuales de desarrollo, así como las características cognitivas de cada estudiante, en los últimos años se han presentado contrarreformas presionadas por organismos internacionales cuyo fin no es otro que desarrollar habilidades laborales para sus fines estratégicos de división internacional del trabajo productivo y consumo de recursos es el nuevo lema de la educación. Ser competente para trabajar y consumir para llenar las necesidades existenciales del hombre.

Aquí tocamos la gran carencia de nuestro sistema educativo: se educa para ser más humano y ser feliz, no simplemente ser un obrero calificado que encaje como ficha del sistema producción consumo.

Los altos índices de deserción en la educación señalan que existen necesidades de desarrollo humano como la lúdica que nuestro aparato educativo no tiene en cuenta. Nuestras

instituciones educativas, a nivel curricular, son como colchas de retazos que tratan de llenar con parches de conocimiento desarticulado las necesidades de los individuos.

Es frecuente observar la apatía producida por las clases en la vida cotidiana de las instituciones. Ahora la pregunta que nos hacemos nosotros y muchos docentes es ¿qué hacer? El currículo debe basarse en las necesidades básicas de los seres humanos como lo ha planteado Manfred Max-neef y diseñar actividades didácticas de tipo lúdico con las que los alumnos no se sientan como sujetos que están siendo adiestrados para encajar en un sistema de producción-consumo; una ficha más del engranaje, sino que se les tenga en cuenta como seres humanos que tienen necesidades humanas básicas que satisfacer, antes que nada.

Es aquí que el aporte de la lúdica nos brinda elementos que pueden motivar la participación de los estudiantes en el proceso-aprendizaje, la lúdica trasciende lo espacio - temporal; es decir, hacemos las cosas porque son placenteras en sí mismas y no obedecen a objetivos burocrático-mercantiles.

En la institución educativa INEM “José Félix de Restrepo” se ha venido presentando fallos en el aprendizaje de la habilidad de habla significativa en los grados décimos durante los últimos años. Por lo tanto, se hace indispensable hacer un cambio en la didáctica de las asignaturas de grado décimo que pueda potenciar los procesos de aprendizaje y mejoren los resultados en el manejo de esta habilidad.

Las observaciones cotidianas de las actividades de clase muestran desmotivación hacia el aprendizaje de esta habilidad que se evidencia cuando los estudiantes se dedican a otras

actividades durante el desarrollo de las clases (realización de tareas de otras asignaturas, juegan con IPod, Tablet, celulares, charlas).

Además de ello, las exigencias sobre el manejo adecuado de la competencia de habla son altas, teniendo en cuenta el acelerado proceso de globalización y la interdependencia económica y cultural presionada por las empresas multinacionales en el país. Como se puede ver las empresas requieren personal con altos niveles de lengua extranjera que respondan a las demandas a nivel nacional e internacional.

Desde esta perspectiva surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las habilidades de habla en inglés en los estudiantes de décimo grado de la Institución educativa INEM José Félix de Restrepo Medellín?**

Teniendo en cuenta las dificultades de motivación que se presentan a diario durante las actividades cotidianas de clase en la institución educativa INEM “José Félix de Restrepo” grado décimo asignatura inglés, se hace necesario implementar cambios en la didáctica de la asignatura en este nivel. A raíz de dicha necesidad, este trabajo se justifica desde los procesos que deben ser mejorados en términos de la lúdica y el desarrollo humano de tal manera que se tengan en cuenta estas necesidades básicas y reemplazar los satisfactores negativos detectados por actividades lúdicas que los reemplacen.

Este trabajo contribuirá así a motivar los estudiantes en la institución, incluyendo sus necesidades básicas en la planeación de la asignatura, diseñando actividades que llenen sus

necesidades de desarrollo humano como la lúdica y mejorar el aprendizaje de las habilidades de habla.

El objetivo general se orienta a: fortalecer las habilidades de habla en inglés a través de estrategias lúdicas en los estudiantes de grado décimo en la institución educativa INEM “José Félix de Restrepo”, y los objetivos específicos, diseñar estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades de habla en inglés, implementar las estrategias lúdicas y finalmente evaluar el impacto de la estrategias diseñadas.

Capítulo II

¿Qué nos dicen las concepciones pedagógicas?

Las concepciones pedagógicas tradicionales enfatizaban en el concepto de autoridad de sus representantes (religiosos, políticos, militares, ideológicos) para alcanzar sus fines educativos (adaptación a la sociedad, aparato productivo). Esta concepción implicaba que los sujetos-aprendices cumplieran un rol pasivo de recepción de condicionamientos ideológico-pragmáticos) que posibilitaban una adaptación a la sociedad y a sí mismo, el rol del docente como representante del estado y sus fines eran el de impartir ese condicionamiento.

Con el desarrollo de la psicología en el siglo xx, el conductismo abre las investigaciones sobre la mente humana ¿cómo aprende un sujeto? Y su respuesta es por asociación de sensaciones que constituyen ideas que se relacionan y las conductas son modificables por condicionamiento, ya que necesitaban resultados comprobables-observables (skinner).

El otro momento cumbre es la aparición de la psicología cognitiva. Indaga sobre los procesos de aprendizaje: ¿Cuáles son las etapas de desarrollo intelectual de un sujeto? ¿Cuáles son los mecanismos de asimilación de nuevos conceptos? Por crisis de acomodación (Piaget).

De igual manera, los aportes de Vigotsky, para quien el lenguaje es el mediador en la estructuración entre pensamiento y la cultura, así que el adulto-maestro o los pares más capacitados posibilitan un salto en el potencial real de los sujetos, apartándose del individualismo de Piaget. En último término, tenemos las aportaciones de Ausubel y de Perkins. El primero plantea que los aprendizajes deben darse de manera relacional y el docente es el que ayuda a reestructurar los conocimientos previos de los alumnos, teniendo en cuenta sus intereses. El

Segundo, nos alerta que lo más importante es la comprensión; es decir, ¿Por qué? ¿Para qué? Como forma de interesar a los alumnos: rutas instruccionales.

Nuestro contexto social es cambiante. Vivimos en una sociedad globalizada, mediatizada por tecnologías de la información y condicionada por unas relaciones de desintegración familiar e institucional, que fomentan la heteronomía. El sujeto trata de coexistir con estructuras de poder y así adquirir conductas estereotipadas; no se desarrolla, entonces, una actitud crítica y de transformación hacia estas condiciones.

Ninguna teoría pedagógica sería capaz de dar respuesta por sí misma a cada una de las preguntas formuladas con anterioridad. Entonces, ¿Cuál sería la herramienta que nos permitiría transformarnos a los docentes, a los estudiantes y a la comunidad?

Creo que la respuesta a esta última pregunta sería la investigación pedagógica. Esta no nos brindará respuestas únicas y definitivas, pero siempre nos pone en guardia y hace que nos detengamos y reflexionemos sobre lo que estamos haciendo ahora.

Es un diálogo constante entre las teorías y la práctica.

Pero para hacer investigación, hay que desarrollar la capacidad de observarse uno mismo como docente, así como las relaciones e interacciones que se producen en los contextos de clase.

Una de los aportes que nos da esta herramienta es la observación de los estilos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes. ¿Son ellos auditivos, kinésicos, visuales? ¿Pasivos, reflexivos, teóricos? ¿Cuál es la actitud de los estudiantes hacia lo que aprenden? ¿Reflexionan sobre lo que aprenden y cómo lo aprenden? (meta cognición).

El rol del maestro, entonces, cuando ha hecho el trabajo de observación, sería el de diseñar estrategias pedagógicas que den respuestas a estos interrogantes y propender por desarrollar la meta cognición, la autorregulación, la extensión de las mismas estrategias a otros con textos. Así mismo, la concepción tradicional de evaluación, que ha sido para nosotros un aspecto de suma gravedad, sería transformado, en tanto que no enfatizaríamos más en resultados sino en los procesos de autoaprendizaje de los estudiantes, en sus relaciones de colaboración, en sus interacciones mediadas por el lenguaje, en su capacidad para extrapolar las estrategias de reflexión sobre lo que hacen (¿por qué? ¿Para qué? ¿Qué tiene que ver conmigo?

Ahora, si los estudiantes desarrollan autonomía, podríamos entonces, conducirlos a cuestionarse sobre la realidad fuera de la escuela (los problemas de la sociedad) Freire. Así los alumnos desempeñarían el rol de coparticipes en el proceso de investigación.

Otro de los alcances positivos del desarrollo autonómico del aprendizaje sería un cambio significativo en las relaciones de interacción en el aula; las relaciones de dependencia hacia el docente por parte de los alumnos. En su lugar se fomentaría unas relaciones de equipo colaborador, de “colegas” en el proceso de indagación de la realidad. En última instancia, estaríamos hablando del sueño más codiciado dentro de las teorías pedagógicas la construcción de una verdadera comunidad de aprendizaje.

Según la definición tradicional, el desarrollo humano es el proceso mediante el cual una sociedad mejora sus condiciones materiales de vida a través de la producción de bienes materiales para cubrir sus necesidades básicas.

A medida que las sociedades humanas incorporan nuevas tecnologías, aumentan su producción y se distribuyen los bienes de consumo dentro del mayor número de miembros de la población, se genera un bienestar de tipo material medido en la capacidad de consumo de sus miembros.

Pero existen otras necesidades humanas que se han ido manifestando con el desarrollo de las sociedades posmodernas. Hoy se enfatiza en el cuidado del medio ambiente. La producción de bienes materiales y su consumo desmedido, arroja como resultado graves daños al ecosistema y como consecuencia se desmejoran los niveles de calidad de vida (aire, agua potable, enfermedades, ruido, etc.)

La dinámica producción-consumo en las últimas décadas de desarrollo, ha hecho reflexionar a los organismos internacionales en nuevas maneras de concebir el desarrollo. Así, el PNUD define el desarrollo como “el proceso de expansión de las capacidades de las personas que amplían sus opciones y oportunidades”. Como lo expresa Maribel Guzmán (2016) en su trabajo:

El desarrollo humano es mucho más que el crecimiento o caída de los ingresos de una nación, busca garantizar el ambiente necesario para que las personas y los grupos humanos puedan desarrollar sus potencialidades y así llevar una vida creativa y productiva conforme con sus necesidades e intereses. Esta forma de ver el desarrollo se centra en ampliar las opciones que tienen las personas para llevar la vida que valoran, es decir, en aumentar el conjunto de acciones que las personas pueden ser y hacer en sus vidas.

Carlos Alberto Jiménez plantea que:

La lúdica debe ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas,

no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad.

Entonces para nosotros, en este trabajo, la lúdica la definiremos como una dimensión del desarrollo humano, tan importante como todas las otras dimensiones propuestas por Max-Neef (libertad, afecto, trascendencia, identidad, entendimiento, etc.).

A propósito de lo anterior, dice el profesor Gustavo Enrique Rodríguez:

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a las mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo...

Estas definiciones nos hacen reflexionar en que las actividades lúdicas no son solo juegos, ni actividades exclusivas para los niños, o solo actividades de materias como la educación física en las instituciones educativas. La lúdica se manifiesta de manera transversal a todas las expresiones humanas: una caminata, un saludo, una sonrisa, escuchar música, coleccionar objetos, etc.

Es importante anotar que en las teorías pedagógicas se enfatiza los aspectos de orden cognitivo y se deja de lado la actitud del docente. A este respecto, Carlos Bolívar afirma: "...Quizá esto último permita comprender por qué los profesores pese a participar en múltiples cursos, diplomados y postgrados, no logran transformar su práctica docente

Es que la concentración del esfuerzo de dichos eventos apunta casi siempre a la dimensión cognitiva y/o del saber objeto de enseñanza. El carácter humano de la comunicación y

su ambiente emocional no se cuestiona. A si mismo lo cuestiona Luz Marina Zapata en su trabajo, citando Freire.” (Freire, 1967) en el libro educación liberadora del Oprimido dice que: “la educación debe comenzar por superar la contradicción educador- educando. Debe basarse en una concepción abarcadora de los dos polos en una línea integradora, de manera que ambos se hagan a la vez educadores y educandos”.

Teniendo en cuenta la anterior aclaración, podemos decir que el hombre desde sus comienzos buscó la manera de enriquecer su ser a través de actividades que expresaran sus sentimientos más profundos (rituales religiosos, que expresaban las cosmogonías de los pueblos; pinturas rupestres que immortalizaban una partida de caza o la recolección de la miel), como así lo atestiguan las huellas dejadas por esos primeros hombres.

Ahora bien, podemos decir que lo lúdico o se reduce solo a una necesidad básica humana, sino que es, ante todo, una potencialidad creativa de acuerdo con Max-Neef, todas las sociedades se caracterizan por la manera de satisfacer las necesidades básicas de sus miembros. Unas lo hacen aumentando la producción de bienes de consumo.

Según Max-Neef, las necesidades de desarrollo humano son nueve y no han variado a través de la historia de las culturas. Entonces ¿cómo explicar la abundancia y cada vez mayor crecimiento de unos satisfactores que en muchas ocasiones no suplen estas necesidades humanas fundamentales?

Nuestra sociedad está basada en la producción de cada vez mayor de bienes superfluos que en muchos casos no satisfacen nuestras verdaderas necesidades, sino que estos bienes cumplen un papel de pseudo-satisfactores.

Es común ver en nuestras instituciones jóvenes con necesidades de afecto, participación, creatividad entendimiento, entregados a estos satisfactores negativos; drogadicción, barras bravas, adicción a los aparatos electrónicos, etc.

Una necesidad básica fundamental dentro del desarrollo humano es la participación; que se la capacidad de las personas de interactuar en sociedad y cuyo substrato es el lenguaje.

El lenguaje es la calidad humana por excelencia, es la adquisición que va muy unida al desarrollo del cerebro humano y la que nos constituye como seres sociales, somos humanos por el lenguaje y por éste nos definimos como sujetos en la historia. Heredamos una lengua y a través de ella una cultura y una historia que nos preceden; nos nombra, nos da existencia. Mediante el lenguaje comunicamos sentimientos, interactuamos en todos los ámbitos de vida en la sociedad.

Dentro de las teorías del desarrollo del lenguaje encontramos a Vygotsky, quien, de paso diremos, que pasó desapercibido durante mucho tiempo gracias a la gran influencia ejercida en el mundo occidental por los trabajos sobre el desarrollo de la inteligencia en el niño de Jean Piaget, quien enfatizaba en un desarrollo cognitivo, pero a nivel de un sujeto individual, sin tener en cuenta lo social.

Vygotsky, por el contrario "...reconoce que el pensamiento tiene funciones psicológicas superiores que son la percepción, la atención, la memoria y el lenguaje...para éste es muy importante el lenguaje como mediador da la estructuración del pensamiento, ya que por su carácter histórico y cultural permite la mediación entre los productos del hombre..." (Citado por Marlem Jiménez en Pedagogías para el Autoaprendizaje).

Ahora, esta necesidad de desarrollo humano básica como es la participación se manifiesta por el desarrollo de una habilidad característica de los humanos: el habla.

Modernamente, la ciencia lingüística ha estudiado sus implicaciones en el proceso de desarrollo cognitivo humano. “De esta manera Gardner define la competencia lingüística como aquella que permite procesar información de un sistema de símbolos para reconocer la validez fonológica, sintáctica o semántica en un acto de significación de esa lengua” (citado por Rosie Marín).

El documento producido por el MEN Colombia sobre estándares y competencias en inglés define competencia así:” el conjunto de saber, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado”. Así mismo define la competencia comunicativa como caracterizada por competencia pragmática, que es el uso adecuado al emitir frases y la competencia discursiva como la habilidad de producir secuencias.

De igual manera, plantea que:” dada la naturaleza de las diferentes competencias que se desarrollan en el aprendizaje de una lengua extranjera, el individuo aumenta la conciencia de como aprende”.

La Ley General de Educación-1994, señala dentro de sus objetivos para la educación básica y media” La adquisición de elementos de conversación y de lectura, al menos en una lengua extranjera y “la comprensión y la capacidad de expresarse en una lengua extranjera”. Ahora bien, esta competencia de comunicación se relaciona directamente con la necesidad básica fundamental de entendimiento de Max-Neef. En esta, el individuo, hace gala de todos los

recursos que le proporciona las competencias comunicativas para tratar de decodificar los mensajes que son emitidos por los hablantes o por el contexto.

No sobra hacer recordar que el hablante no interactúa de manera aislada cuando trata de interactuar a nivel lingüístico. Siempre contamos con que nos dirigimos a un interlocutor, presente o no, quien estará interesado en decodificar nuestros mensajes.

Es a partir de esta interacción entre hablantes que tratan de comunicarse que se produce una “negociación de sentido” con la que se logra captar el mensaje. A este respecto, nos plantea E Rosie Edeli Marín (2016) en su trabajo:

Por consiguiente, las nuevas tendencias pedagógicas e investigaciones (Profesor Dr. Joseph D. Novak) y estudiosos, han expresado que la construcción de significados se da desde el nacimiento cuando el niño adquiere la capacidad de utilizar la lengua para codificar el significado de los hechos y objetos que les rodean. A si mismo que dichos significados pueden ser parciales, a corto o largo plazo.

Es de anotar también, que en ésta interacción entre hablantes subyace una actitud de cooperación implícita, ya que los mensajes implican una actitud de disposición y de respeto hacia el que habla para poder entenderle. Es así como lo plantea en su trabajo

Olga Gutiérrez (2016) “De otra parte, se considera que es importante el aprendizaje y manejo de una segunda lengua porque permite abordar elementos de interculturalidad, es decir que a través de él se avanza en el desarrollo y apropiación de valores de cooperación, tolerancia, que permiten comprender y rescatar la riqueza cultural no solo a nivel local sino mundial...”

Es importante recalcar que las habilidades lingüísticas de habla es la primera que se desarrolla en los niños pequeños. Estos empiezan emitiendo sonidos que denotan objetos o personas (ma, pa, guau, etc.). Pero a medida que van creciendo y su cerebro se va desarrollando,

así como también la interacción con los otros se va expandiéndose capacidad de comunicación mejora a la emisión de frases y al descubrimiento de las regularidades del lenguaje. Estas operaciones tienen su equivalente en la noción de internalización de Vygotsky como lo cita en su trabajo Maritza Araujo (2016):

Vygotsky consideraba que la internalización hace referencia a un proceso de autoconstrucción y reconstrucción psíquica, a una serie de transformaciones progresivas internas, originadas en operaciones o actividades de orden externo, mediadas por signos y herramientas socialmente construidas. El desarrollo de este fenómeno de internalización se presenta en una primera etapa cuando el sujeto, a partir de su nacimiento, interactúa con sus congéneres en un medio familiar y escolar sociocultural específico. Experiencias que paulatinamente se van transformando en procesos mentales.

Así mismo se debería empezar la enseñanza de las lenguas extranjeras; es decir, partiendo de actos comunicativos sencillos, aunque sean emitidos con errores, que, con la interacción y la negociación de los sentidos, el estudiante irá comprendiendo las regularidades. Digo esto porque en nuestras academias se ha enfatizado primero el uso correcto de la lengua; se tiende a enseñar las regularidades de manera normativa y entonces los estudiantes se inhiben. Como hemos visto en todo lo que acabamos de plantear, nuestro enfoque privilegia, más que otra habilidad, es la oralidad, que nos va a servir tanto y fuera del aula de clase. De esta forma lo plantea Olga Gutiérrez en su trabajo, citando a Kremer:

No sólo hay que enseñar cómo mantener el acto de hablar sino también cómo actuar en situaciones críticas. Y para ello es importante tratar la destreza como destreza comunicativa y productiva y ajustar los ejercicios más a ello y a la situación fuera del aula. No se puede copiar exactamente la vida real al aula, pero sí se puede introducir en mayor o menor grado, 25 teniendo

en cuenta los objetivos de la enseñanza y las habilidades que ya tienen los alumnos” (Kremer. p. 469).

Otra de las necesidades básicas humanas según Max-Neef es la de entendimiento, que nosotros hacemos equivaler para nuestro trabajo en la capacidad de escucha; esta es la habilidad del hablante de ser receptor a los mensajes de su interlocutor de manera asertiva. Viviana León (año) nos lo recuerda en su trabajo, citando a Viera (2016)

El acto de escuchar es una de las claves del éxito de la buena relación humana. Al contrario de lo que puede pensar, escuchar implica un papel bastante activo en la comunicación. Quien escucha se entrega al otro con el objetivo de decodificar lo que se transmite”. (Viera, 2007, p.15,).

Las habilidades lingüísticas, entonces, de manera transversal están atravesadas por la cooperación. Tanto el que escucha como el que habla están abocados, sin ser conscientes de ello a colaborar. Esta es la esencia misma del lenguaje humano; somos seres para la vida en sociedad, que está cimentada en la colaboración.

Capítulo III

¿Qué línea pedagógica seguir?

Para tratar de dar respuesta a nuestra pregunta de investigación introduciremos el concepto de diseño. Según Hernández Sampieri (2013) “el término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que desea con el fin de responder al planteamiento de problema.”

Dentro de los tipos de investigación establecidos, hemos optado por el cualitativo, ya que para nuestro trabajo presenta las siguientes características según Hernández Sampieri (2014):

1. El proceso de indagación es flexible. Reconstruye la realidad como la observan la observan los miembros de un sistema.
2. Evalúa el desarrollo natural de los sucesos.
3. Interpreta el significado de las acciones de los seres humanos y sus instituciones
4. El investigador participa de las experiencias de los participantes y construye el conocimiento, sabe que forma parte del fenómeno estudiado.
5. No generaliza los resultados.
6. En este tipo de investigación, la teoría es un marco de referencia.
7. Utiliza técnicas de recolección de datos como la observación no estructurada, diarios de campo, entrevistas, talleres, etc.
8. En cuanto a la muestra, se parte de un grupo pequeño (el aula de clase).
9. Se basa en un proceso inductivo (explorar y describir y luego generar teorías)
10. El proceso de indagación es flexible; se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría.

Para nuestro enfoque podríamos decir con Hernández Sampieri (2014) que “Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente...”

En este sentido, las estrategias de la investigación cualitativa y el enfoque descriptivo, nos permitirán dar respuesta a nuestra pregunta de investigación en cuanto que los miembros de la comunidad educativa del INEM JOSE FELIX DE RESTREPO con su población de grados décimos y sus docentes participarán en la indagación de los elementos de desarrollo humano (lúdica) para mejorar las habilidades de habla (speaking) en la institución.

Dentro de la línea de investigación propuesta por la Fundación Universitaria Los Libertadores, Pedagogías, Didácticas e infancias, asumimos que nuestro trabajo se enmarca en el núcleo de pedagogías porque nuestro eje de reflexión está permeado por la reflexión constante e implícita del discurso pedagógico, máxime hoy donde la pedagogía se perfila como discurso independiente para abrir nuevas rutas de desarrollo e innovación, para oponerse a las definiciones anquilosadas del pasado como lo plantea el documento de la universidad,” entendemos la pedagogía como la ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje”

Aquí tocamos la segunda categoría de la línea de investigación: la didáctica. Creemos que nuestro trabajo en todo su desarrollo y más concretamente en las estrategias de intervención para dar respuesta a nuestra indagación, recurrimos a la lúdica que según Rafael Flores Ochoa la didáctica:

Es el capítulo más instrumental de la pedagogía, es uno de los parámetros de la pedagogía, pero no se puede entender ni aplicar correctamente sino dentro de la red conceptual más amplia de relaciones entre los parámetros que caracterizan a cada teoría pedagógica. Cada modelo pedagógico define de manera diferente su propia didáctica. (2008p)

Dentro de estos lineamientos de investigación propuestos por La Fundación Universitaria Los Libertadores se plantean dos preguntas ¿qué investigar en pedagogía? Y ¿Qué investigar en didáctica? Para nuestro trabajo es relevante que nuestras prácticas pedagógicas se desarrollan en el escenario del aula de clase con sus problemáticas, entonces creemos que con nuestro trabajo trata de resolver un problema mediante el desarrollo de un proyecto pedagógico de aula.

En cuanto a la pregunta sobre qué investigar en didáctica, creemos que estamos contribuyendo a las propuestas encaminadas a fortalecer competencias básicas de los estudiantes como la competencia de habla (speaking).

En cuanto a la línea institucional Pedagogías, Medios y Mediaciones, creemos que nuestro trabajo se enmarca dentro del eje que estudia Núcleos de problemas que cuestionan la relación con el conocimiento en diversos escenarios educativos, ya que esta línea “surge como una ruptura con una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada” y propone nuevos escenarios comunicativos. Es así que nuestro trabajo pretende dar respuesta a la relación con el

conocimiento de una lengua extranjera (inglés), mediante la implementación de nuevos escenarios de comunicación mediados por estrategias lúdicas.

El tipo de investigación cualitativa, el enfoque descriptivo, así como la línea de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores con sus ejes y núcleos, nos proporcionarán las herramientas y la orientación adecuadas para este diseño metodológico.

La población a la cual va dirigida este diseño es la de los grados décimos de la Institución Educativa INEM José Félix de Restrepo Medellín, conformada por 30 grupos o secciones, que suman alrededor de 1200 estudiantes de todas las comunas de Medellín. Estas secciones están divididas a su vez en ramas técnicas, académicas y artísticas. Es decir, tenemos una gran heterogeneidad de estudiantes. Jornada tarde.

Dentro de esta población hemos escogido como muestra una sección de modalidad académica conformada por 40 estudiantes, cuyo rango de edad oscila entre los 14 y los 17 años. El grupo está conformado por 22 mujeres y 18 hombres. Pertenecen a los estratos socio-económicos 1-2-3-4 de la ciudad. Se han escogido entre otras razones, por su actitud colaborativa en actividades lúdicas (puesta en escena de obra de teatro), filmada y enviada a la universidad.

Los instrumentos para la recolección de datos empleados en este diseño son los sugeridos por el tipo de investigación cualitativa y su enfoque descriptivo como son el diario de campo, el taller la observación y la encuesta.

Dentro de la planeación y el desarrollo de clases del INEM José Félix de Restrepo se utiliza un formato de diario de campo en el cual se registran los temas a tratar durante cada período las competencias, los contenidos y las actividades propuestas para cada clase. Aquí se registra las respuestas de los estudiantes hacia las actividades o contenidos, lo sucedido en clase así como también las reflexiones del docente frente a lo sucedido. Según Marín Aristizábal Rosi Edeli en su trabajo define así el diario de campo:

Es una herramienta o instrumento que permite observar, reflexionar, indagar, registrar, sistematizar hechos que son susceptibles de ser interpretados a través de las experiencias para luego analizar los resultados por parte del investigador...Además pone de manifiesto las dificultades y fortalezas dadas...También sirve para la toma de decisiones y encamina al docente a probar nuevas estrategias...evaluarlas, mejorarlas, enriquecerlas...

Usaremos el diario de campo para para hacer anotaciones reflexivas, objetivas y sistemáticas en cuanto al trabajo de investigación dentro del aula de clase, enfatizando el objeto de la competencia lingüística de habla (speaking) y sus expresiones y dificultades. Estas observaciones sistemáticas se emplearán luego en las discusiones con otros colegas para sacar conclusiones y mejorar los escenarios comunicativos de clase.

Otra de las herramientas adecuadas que nos brinda este tipo de investigación cualitativa es la observación participante. Según Dewalt:

La observación participante se caracteriza por acciones tales como tener una actitud abierta, libre de juicios, estar interesado en aprender más acerca de los otros, ser consciente de la propensión a sentir un choque cultural y cometer errores, la mayoría de

los cuales pueden ser superados, ser un observador cuidadoso y un buen escucha, y ser abierto a las cosas inesperadas de lo que se está aprendiendo. (1998. p.)

Esta herramienta privilegiada para los docentes investigadores, ya que nos encontramos diariamente en el espacio de investigación .el aula de clase con sus estudiantes donde se reflejan las problemáticas como objeto de investigación, Para nuestro caso concreto, la usaremos en el desarrollo de las actividades de clase y muy particularmente en la observación detallada de las actitudes de nuestros estudiantes frente a las estrategias encaminadas a mejorar los niveles de competencias de habla (speaking).

El taller es otra herramienta importante para nuestro trabajo con comunidades o grupos de personas dentro de una institución. Según Ghio:

Entender el taller como dispositivo y este conformado por multilíneas diversas, entrelazadas y móviles, nos lleva a considerar la posibilidad de que en él se encadenen diferentes haceres como el hacer ver, el hacer hablar, el hacer recordar, el hacer conceptuar, el hacer recuperar, el hacer analizar y muchos más haceres que permiten que el objeto del quehacer de investigación se haga visible, transparente, relacionable, transitivo o se convierta en un ente invisible opaco, aislado y vacío. (1997. p.)

Queriendo decir con esto que el taller es un dispositivo que nos hace ver las cosas ocultas, inconscientes como las relaciones de poder que subyacen al interior de las relaciones institucionales.

Nosotros aplicaremos los talleres (ver anexo 1) precisamente para trabajar en grupos de personas dentro de las aulas de clase, organizándolos en grupos pequeños con un tema de

discusión como son las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de competencias en el habla (speaking). Les daremos uno pasos a seguir con temas, discusión, moderadores y conclusiones.

Creemos que se hace necesario utilizar una herramienta como la encuesta (ver anexo 2) para obtener información a manera de sondeo de opinión democrática y participativa sobre los temas, contenidos, estrategias apropiadas, los énfasis en los que los estudiantes quisieran profundizar, las actitudes de los docentes que los afectarán para alcanzar los objetivos. En nuestro caso particular, desarrollaremos una encuesta que enfatice en las maneras adecuadas según los estudiantes para mejorar los niveles de competencia de habla (speaking). Según Francisco Díaz en su trabajo de investigación la encuesta “es otra técnica propia de la investigación cualitativa, consiste en redactar una serie de preguntas precisas y bien estructuradas, donde quien responde se le invita a la reflexión y que refleja su sentir frente a cada situación presentada”.

La información recabada mediante los instrumentos aplicados se triangulará mediante categorías surgidas de las mismas observaciones. Los instrumentos usados en la investigación de tipo cualitativos son variados y se necesita ordenarlos de manera que puedan tener sentido y para ello uno de los objetivos de este tipo de investigación es según Hernández Sampieri es:

Descubrir los conceptos, categorías, temas y patrones presentes en los datos, así como sus vínculos, a fin de otorgarles sentido, interpretarlos y explicarlos en función del planteamiento del problema, comprender en profundidad el contexto que rodea a los datos, reconstruir hechos e

historias, vincular los resultados con el conocimiento disponible y generar una teoría fundamentada en los datos. (2014. p.)

Capítulo IV

Vivamos el inglés

Figura 1. Ruta de intervención pedagógica.



Fuente: Autor del proyecto.

Esta ruta de intervención tiene como propósito mejorar los niveles de la competencia de habla inglés de los estudiantes del grado décimo en la Institución Educativa INEM José Félix de Restrepo Medellín, a través de unas estrategias lúdicas que potencien dichas capacidades.

En un mundo globalizado como el que nos toca vivir hoy, en el que cada vez más la influencia del inglés permea casi todos los ámbitos de las culturas debido a la influencia de los medios masivos de comunicación, se hace necesario que los futuros ciudadanos manejen las competencias comunicativas de habla en inglés para desempeñarse no solamente en los campos académicos, sino laborales.

De otra parte, la necesidad de inmigración hacia otros países, por razones de ubicación laboral, hace que las personas, cada vez más, se vean presionadas a buscar mejor calidad de vida en dichos países. El éxito futuro en los desempeños académicos-universitarios y laborales, en caso de inmigración, depende, en un gran porcentaje, del desarrollo de las competencias de habla durante el tiempo pasado en los colegios. Así mismo, la necesidad de implementar nuevas estrategias en la enseñanza del inglés de una manera innovadora, es una de las prioridades en las reformas educativas de los últimos años.

En las últimas décadas ha aumentado significativamente el número de investigaciones relacionadas con las variadas maneras en que los estudiantes aprenden. Uno de los trabajos más importantes es el de Howard Gardner (1993), quien enfatiza en que, para lograr aprendizajes significativos, es necesario estimular todas las inteligencias del cerebro humano.” Cualquier cosa que vale la pena enseñar puede presentarse de muchas maneras diferentes. Estas maneras múltiples pueden hacer eso de nuestras inteligencias múltiples”

Para Daniel Goleman (1993), las emociones están implicadas en todas las esferas de interacción humanas, incluido el aprendizaje. “Las emociones negativas intensas absorben toda la atención del individuo, obstaculizando cualquier intento de atender a otras cosas”.

En cuanto a los estudios sobre la creatividad, Csikszentmihalyi (1996), afirma que “la creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.

Creemos, entonces que esta propuesta de intervención se justifica por el énfasis asignado a las diferentes posibilidades que tendrán los estudiantes para desarrollar las competencias de habla en inglés a través de actividades que tengan en cuenta sus diversas formas de aprender, así como la generación de unas actitudes emocionales positivas hacia el aprendizaje.

Dentro del ámbito metodológico, esta ruta de intervención, contribuirá a la discusión teórica en el campo de los estudios sobre la enseñanza de la competencia en inglés mediante estrategias lúdicas.

En cuanto a la transformación de las condiciones reales de aula dentro de la comunidad educativa, podemos decir que esta propuesta de intervención generará cambios sustantivos en el contexto de la comunidad educativa donde se realizarán las actividades lúdicas propuestas, generando así nuevas formas de adquirir y expresar el conocimiento aprendido.

Antes de exponer las fases de nuestra propuesta deberíamos referirnos a algunas investigaciones realizadas a propósito sobre el tema de investigación:

La primera de ellas, realizada por Dolly Corredor (2016p38), “...los medios tecnológicos son canales a través de los cuales circula todo tipo y gran cantidad de información, originada desde cualquier lugar del mundo, por eso la información que pueda brindar al docente para seleccionar la información adecuada y a partir de allí motivar a los estudiantes...”. Esto en cuanto al uso de la internet para audiovisuales y talleres realizados por otros colegas (canción, hojas de trabajo).

La segunda es la realizada por Carlos Roberto Hoyos (2016 p59), en la que afirma que” Diversos autores han coincidido en afirmar que la música es uno de esos pocos lenguajes que está por encima de los obstáculos lingüísticos, espaciales y temporales...”. Refiriéndose a la emotividad que ésta puede desencadenar.

La tercera, realizada por Olga Lucia Gutiérrez (2016p39, en la que sostiene que “...se alcanza a contribuir en la cimentación de valores fundamentales para la convivencia, lo cual es transversal en todo el proceso educativo.” Esto en cuanto a que las actividades lúdicas generan un ambiente positivo para el aprendizaje, contribuyendo así, al cambio de las condiciones de los contextos educativos.

En nuestra propuesta de intervención VIVAMOS EL INGLES, hemos tenido en cuenta los aportes de estas investigaciones, es por ello que nuestra propuesta de intervención consta de tres momentos o fases, que tienen en cuenta los anteriores aportes.

En la primera de ellas, ¿QUIEN SOY YO?, el estudiante se sitúa en el presente, mediante el descubrimiento de quién es él, a partir de la observación de la temática de las Tribus Urbanas que lo permean.

En el segundo momento, ¿QUIENES SON LOS OTROS?, el estudiante se sitúa en el futuro, porque mediante las actividades de videos-canciones-exposiciones, conocerá las otras opciones de ser para luego imaginar, desear y elegir.

En el tercer momento, ¿QUIEN QUIERO SER?, el estudiante obtendrá las herramientas (competencias de habla) necesarias para aprender a actuar- gestionar y comunicarse con los otros sobre un tema propio y de interés para su edad (concéntrese), actividades de cierre, que engloban las anteriores.

Primer momento ¿QUIEN SOY YO?

En esta etapa, los estudiantes se motivarán a practicar la competencia de habla mediante el conocimiento de diferentes grupos sociales que conforman su entorno

Tabla 1. Actividad 1. Lee y Descúbrete

LEE Y DESCUBRETE
Objetivo: Vincular en aprendizaje oral del inglés con un tema de identificación de los adolescentes (tribus urbanas).

	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia con la presentación de unas imágenes sobre diferentes tribus urbanas. • A continuación, se les pregunta a los estudiantes en inglés cuáles son los nombres de las diferentes tribus urbanas a las que representa cada figura. • Luego se les dará cinco minutos para que piensen en describir la indumentaria de cada tribu (pantalón, camisa, chaqueta, tenis, botas, corte de cabello, aretes, tatuajes, collares, piercings, entre otras.). • A continuación, el profesor preguntará a cada estudiante que describa en inglés la indumentaria de cada imagen.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • En seguida, se les presentará varias lecturas en inglés, donde se describe cada una de las imágenes presentadas anteriormente (indumentaria, origen, actividades que realizan, música que escuchan, ideología, sitios de reunión). El profesor hará que cada estudiante lea una frase en inglés en cada una de los textos. • Terminado cada texto, el profesor hará preguntas en inglés. Cada estudiante responderá con una frase en inglés a cada pregunta. • A continuación, se conformarán grupos de a tres y realizarán cuadro comparativo sobre similitudes y diferencias entre dos tribus urbanas (skaters-floggers).
<p>Indicador de evaluación.</p> <p>Los estudiantes ampliarán sus saberes sobre el tema de tribus urbanas. Mejorarán su competencia comunicativa de habla en inglés mediante las actividades.</p>	

Recursos. Docente, estudiantes, imágenes de tribus urbanas, fotocopias de textos sobre tribus urbanas (skaters, floggers). Ver anexos.	
Contenidos. Producciones orales, comprensión lectora, estructura de textos (descripciones).	
Personas responsables. Jorge Hernando Villa.	Beneficiarios. Estudiantes grado décimo inglés INEM José Félix de Restrepo Medellín.
Evaluación y Seguimiento. Capacidad para pronunciar correctamente oraciones sencillas. Capacidad para entender preguntas de información habilidad para seleccionar información clave (Qué, dónde, quiénes, qué hacen, cómo). Comparar información (Hallar diferencias-similitudes).	

Fuente: El autor.

En la fase dos ¿QUIENES SON LOS OTROS?, los estudiantes aprenden a desear-elegir y preguntarse sobre las otras personas. ¿Cuáles son sus intereses? ¿Cuáles son sus gustos? Así mismo, desarrollará la imaginación lúdica.

Actividad 2. Investiga e Imagina.

INVESTIGA E IMAGINA
Objetivo: Fortalecer la habilidad de comunicarse en inglés a partir de la consulta y exposición oral de un cuento cortó.

Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se organizarán en grupos de a tres y consultarán un cuento corto de la tradición inglesa. Pueden ser leyendas infantiles como “El Jinete sin cabeza” (Sleepy Hollow), “El gato negro” (The black cat). • Los estudiantes escogerán una escena o personaje significativo para ellos de un capítulo y los presentarán mediante un poster con una frase o párrafo alusivo a la escena o capítulo escogido por ellos. • Cuando cada equipo exponga, el profesor hará algunas preguntas en inglés sobre la escena escogida del cuento. Lo mismo podrán hacer los estudiantes. • Al final de las exposiciones, se escogerá el cuento o leyenda que haya suscitado mayor interés y se proyectará el video del cuento.
Indicador de evaluación. Los estudiantes mejorarán sus niveles de competencia de habla en inglés. Comprensión lectora. Capacidad para extraer información pertinente. Capacidad para dirigirse a un público en inglés. Capacidad para entender y responder preguntas oralmente en inglés. Creatividad lúdica, artístico-simbólica para plasmar en el poster una situación determinada del cuento.	
Recursos. Docente, estudiantes, internet, textos, crayolas, marcadores, cartulinas, colores, computador, videobean.	
Contenidos. Producciones orales, comprensión lectora, estructura textos (descripción), capacidad creativo-	

simbólica.	
Personas responsables. Jorge Hernando Villa.	Beneficiarios. Estudiantes grado décimo inglés INEM José Félix de Restrepo Medellín.
Evaluación y Seguimiento. Capacidad para extraer información y exponerla oralmente. Capacidad para dirigirse a un público en inglés. Capacidad para responder preguntas oralmente. Creatividad lúdico-simbólica.	

Fuente: El autor.

En la siguiente actividad del momento dos APRENDE CANTANDO, el estudiante se motivará a hablar en inglés mediante la presentación en un video de una canción de una controvertida cantante de habla inglesa llamada Amy Winehouse, quien así mismo representa a una tribu urbana de personas jóvenes en el mundo que se identifican con el regreso al estilo musical de los cantantes negros de soul, jazz y blues.

Actividad 3. Aprende Cantando.

APRENDE CANTANDO
Objetivo: Desarrollar la competencia de habla, escucha y atención mediante actividad de la

escucha de una canción.	
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Se proyecta en el tablero la letra de la canción con los espacios que riman en blanco. • Cada estudiante tendrá una palabra de la canción escogida al azar. • A continuación, suena el audio de la canción y el estudiante que tenga la palabra que falte y rima con la que sigue, acierta. <p>En la segunda parte de la actividad,</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor abre una aplicación de internet en la que aparecen tres frases de múltiple escogencia para reconstruir la letra de la canción, párrafo por párrafo. • Un estudiante levanta la mano y escoge una de las opciones para empezar la canción. • Otro estudiante escoge otra opción para continuar con la segunda frase de la canción y así sucesivamente hasta terminar con la letra de la canción. Si alguien no acierta otro estudiante levanta la mano y escoge otra opción. <p>En la tercera parte de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les entrega a grupos de a tres una copia con las frases de la canción en desorden para que la ordenen. • A otros, una copia con frases de la canción para marcar falso o verdadero. • Otro grupo se le asignará otra hoja con sinónimos y antónimos para aparejar.

	<ul style="list-style-type: none"> • A otro grupo se le darán frases con palabras que tienen las letras en desorden para que las ordenen. • A otro grupo se le dará copia con la canción, pero con frases que tienen dos opciones entre barras para que subrayen la opción correcta. <p>En la cuarta parte de la actividad,</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cada grupo se le dará una estrofa de la canción. • Luego sonará el audio de la canción y cada grupo cantará la estrofa en el orden correspondiente.
<p>Indicador de evaluación.</p> <p>Capacidad de escucha y retentiva de secuencias de discurso. Comprensión lectora. Comprensión auditiva. Capacidad para ordenar elementos de una oración (sujeto- verbo- predicado). Ortografía de palabras.</p>	
<p>Recursos.</p> <p>Estructura de textos, comprensión de secuencias discursivas, escucha, ortografía, producción oral, aumento de vocabulario.</p>	
<p>Contenidos.</p> <p>Producciones orales, comprensión lectora, estructura de textos (descripciones).</p>	
<p>Personas responsables.</p> <p>Jorge Hernando Villa.</p>	<p>Beneficiarios.</p> <p>Estudiantes grado décimo inglés INEM José Félix de Restrepo Medellín.</p>
<p>Evaluación y Seguimiento.</p> <p>Producción oral. Lectura de secuencias estructura textual (letra de la canción).</p>	

Fuente: El autor

En la etapa tres ¿QUIEN QUIERO SER?, el estudiante aprenderá a gestionar-actuar mediante la aplicación de lo aprendido en las actividades anteriores y usará lo aprendido en las dos últimas actividades: CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS Y CONCENTRESE.

Actividad 4. Conociendo a mis Compañeros.

CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS	
Objetivo: Fortalecer la competencia de habla mediante la implementación del montaje de un poema teatral llamado “OUT OF CONTROL” (FUERA DE CONTROL).	
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Once estudiantes preparan el montaje de la obra aprendiendo cada uno una frase que rime con la siguiente. • La obra consiste en que un bebé se encuentra solo en la sala de la casa, se encuentra el control del televisor y comienza a hacer zapping al azar. • Cada vez que aprieta los botones del control, aparecen diferentes canales y en cada uno de ellos, a una persona diferente se le oye decir una frase que rima con la que sigue, pero no tiene nada que ver con ella, produciéndose así, situaciones cómicas. • El primer estudiante, se disfraza de presentador de noticiero y dice “El presidente llegará a la ciudad”, otro estudiante en otro noticiero dice “El

	<p>precio del gas es una calamidad”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una estudiante se disfraza como actriz de telenovela y dice “Te amaré hasta el fin del tiempo...”. • Otro estudiante hace el papel de presentador de un programa de animales y dice “Pero matar patos es un crimen horrendo...”. Otro estudiante sale en un canal de noticias económicas y dice “Nunca habíamos tenido tan alto arancel...”. • Dos estudiantes disfrazados de delincuentes salen en un canal de películas acción y le dice el uno al otro: “Tenemos que sacarlos de la cárcel...” Un estudiante disfrazado de sacerdote sale en un canal religioso y dice: “El papa llega para conducir sus ovejas...”. Un estudiante sale como presentador deportivo y dice:” • Los Vaqueros de Dallas vencieron a las Comadreas...”. Otro estudiante sale en un programa sobre el clima y dice: “La temperatura va a descender...”. Una estudiante vestida de enfermera sale en un programa de salud y dice” Las vitaminas te hacen crecer...”. • Al final de la obra, sale una estudiante vestida como mamá y dice: “Pero que situación! ¡Dios dame tu bendición! ¡El bebé juega con la televisión!”.
	<p>Indicador de evaluación.</p> <p>Capacidad para memorizar y pronunciar frases en inglés correctamente. Capacidad para trabajar en equipo. Capacidad para interpretar papeles escénicos. Uso de vestimenta apropiada.</p>

Recursos. Docente, estudiantes, vestimenta, escenario de la biblioteca, iluminación, cámara de filmación, maquillaje.	
Contenidos. Estructura montaje de obra. Producción de discurso oral. Producción de video.	
Personas responsables. Jorge Hernando Villa.	Beneficiarios. Estudiantes grado décimo inglés INEM José Félix de Restrepo Medellín.
Evaluación y Seguimiento. Capacidad para producir texto audiovisual. Capacidad para competencia oral natural. Capacidad para actuar.	

Fuente: El autor

Actividad 5. CONCÉNTRESE.

CONCÉNTRESE.	
Objetivo: Mejorar la capacidad comunicativa de habla a través de la actividad lúdica concéntrese.	
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se organizarán en grupos de a dos. • Cada grupo hará diez preguntas y diez respuestas sobre las temáticas

	<p>trabajadas durante las actividades lúdicas (tribus urbanas, la canción, los posters sobre los cuentos, el poema teatral).</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor recogerá cincuenta preguntas, las escribirá en cincuenta tarjetas. Luego las enumerará y pegará en el tablero. • Cada participante tendrá una opción de escoger al azar un número. • El profesor leerá la pregunta en voz alta y los estudiantes tratarán de responderlas. • El estudiante de mayores aciertos será el ganador y obtendrá un premio.
<p>Indicador de evaluación.</p> <p>Capacidad para entender y responder preguntas en inglés. Capacidad para retener información.</p>	
<p>Recursos.</p> <p>Docente, estudiantes, tarjetas, cartulina, tablero, marcadores.</p>	
<p>Contenidos.</p> <p>Producción oral, Desarrollo de capacidad auditiva. Capacidad de atención. Capacidad de escritura.</p>	
<p>Personas responsables.</p> <p>Jorge Hernando Villa.</p>	<p>Beneficiarios. Estudiantes grado décimo inglés INEM José Félix de Restrepo Medellín.</p>
<p>Evaluación y Seguimiento.</p> <p>Competencia de habla en inglés (preguntas-respuestas). Capacidad auditiva. Atención. Concentración.</p>	

Fuente: El autor

Capítulo V

Conclusiones

El objetivo general de este proyecto consistió en la implementación de una estrategia lúdica para fortalecer las habilidades de competencia oral en inglés de los estudiantes de décimo grado de la institución educativa INEM José Félix de Restrepo Medellín. Para ello se dispuso de técnicas de observación que registraran los niveles de apropiación de esta habilidad inicial través de diarios de campo. Así mismo, se registraron y analizaron las estrategias y metodologías tradicionales con las que se trataban de adquirir estas competencias de habla.

De esta manera, se diseñaron estrategias nuevas fundamentadas en actividades lúdicas con el propósito de generar interés y motivación en los estudiantes de grado décimo.

Estas actividades hicieron que los estudiantes asumieran una actitud más participativa. Se crearon ambientes lúdicos donde ellos fueron los protagonistas de estas actividades y fueron más conscientes de su rol como agentes en la generación de conocimiento.

Así mismo, la propuesta de intervención suscitó las condiciones para generar un contexto de aprendizaje nuevo que les produjera nuevas experiencias significativas que redundaran en la autoconfianza para comunicarse en inglés de manera natural.

De otro lado, la propuesta de intervención contribuyó al desarrollo de valores como el aprendizaje colaborativo, la expresión de habilidades artísticas, el desarrollo de la habilidad de una puesta en escena, entre otras.

Es importante anotar que el trabajo, en todo su proceso de investigación, contribuyó a la reflexión teórica en cuanto a la implementación de estrategias lúdicas para el mejoramiento de las competencias de orales en inglés y suscitó en los docentes el cuestionamiento de su quehacer pedagógico cotidiano para enfocar la enseñanza del inglés hacia las potencialidades artísticas y lúdicas de los estudiantes.

Lista de Referencias

- Araujo Cuero, Maritza, Bonilla, María Emma, Cifuentes, Solangel, & Sánchez Rojas, César Augusto. (2016). Estrategias lúdicas mediadas por Tic para favorecer el aprendizaje autónomo, Reponame: Repositorio Institucional FULL.
- Bolívar Bonilla Baquero, Carlos. (2010). Justificaciones morales de los niños y niñas acerca de la sexualidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 1013-1023.
- Corredor González, Dolly, & Estupiñan Tarapuez, Fernando. (n.d.). Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de La Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa, Reponame: Repositorio Institucional FULL.
- Csikszentmihalyi, M. 1998: Creatividad el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona, Paidós.
- Colombia. (n.d.). Ley general de educación. Ley 115 de 1994 febrero 8, Ley 60 de 1993, Sistema de seguridad social del magisterio (Apartes Ley 100 de 1993) (Serie Documentos; 9). Bogotá: Ediciones Fecode.

Díaz, Francisco. Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés entre estudiantes De grado 6° de la Institución Educativa Santamaría. <http://hdl.handle.net/11371/702>

Díaz, Francisco, Gómez B, Rubiela, Otero, Serafina, & Cortes Abril, Miryam Ana Rosa. (2016). Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje del Inglés en los estudiantes del grado 6-1 De La Institución Educativa Santa María De La Ciudad De Montería Córdoba, Reponame:Repositorio Institucional FULL.

Hernández Sampieri, Roberto. Metodología de la investigación 6° Edición, pág. 7.9.19.15.92.152.418.

Hoyos Posada, Carlos Roberto, Turizo Jiménez, Rosana, & Nieto Díaz, Jorge Adolfo. (2016). El uso de canciones como herramienta pedagógica para enseñanza del idioma inglés en la Institución Educativa Docente de Turbaco, Bolívar, Reponame: Repositorio Institucional FULL.

Gutiérrez Rojas, Olga Lucía, Patiño Corredor, Marlén, & Sánchez Rojas, César Augusto. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las expresiones orales del aprendizaje del inglés., Reponame: Repositorio Institucional FULL.

Gardner, H., & Fernández Éverest, Sergio tr. (1994). Estructuras de la mente la teoría de las inteligencias múltiples (2a ed., 8a reimpr. ed., (Biblioteca de psicología, psiquiatría y psicoanálisis)). México: Fondo de Cultura Económica.

Goleman, D., & Mateo, Elsa trad. (1996). La inteligencia emocional por qué es más importante que el cociente intelectual. Buenos Aires: Javier Vergara Editor.

Gutiérrez Rojas, Olga Lucía, Patiño Corredor., Marlén, & Sánchez Rojas, César Augusto. (2016). La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para El Fortalecimiento De Las Expresiones Orales Del Aprendizaje Del inglés. Reponame: Repositorio Institucional FULL

Guzmán Anaya, Maribel, Chavez, Adela De La Cruz, & Nieto Díaz, Jorge Adolfo. (2016). Estrategias De Formación Lúdico-pedagógicas Desde El Desarrollo Humano Para Fortalecer El Contexto Social y Productivo del Aprendiz del Servicio Nacional de Aprendizaje –Sena, Instname:Fundación Universitaria Los Libertadores.

Electric Foundry. (1995 - 2006). Amy Winehouse. Obtenido de Electric Foundry:

<http://www.famouspeople.com>

León Alarcón, V., & Sachica Cepeda, Leidy Cristina. (2016). Lúdica Como Herramienta Potenciadora De La Comunicación Asertiva, Reponame: Repositorio Institucional FULL.

Lineam Gutiérrez Rojas, Olga Lucía, Patiño Corredor, Marlén, & Sánchez Rojas, César Augusto.

(2016). La Lúdica como estrategia pedagógica para el Fortalecimiento de las Expresiones Orales del Aprendizaje del Inglés. Reponame: Repositorio Institucional FULL.

Londoño Vásquez, Libia del Socorro, Vásquez Roldan, Ligia Ofelia, Zapata Olaya, Luz Marina, & Sáchica Cepeda, Leidy Cristina. (n.d.). La Lúdica Como Eje Transversal En La Construcción de Ambientes de Aprendizaje Significativo, Reponame:Repositorio Institucional FULL.

Marín Aristizábal, Rosi Edeli. La lúdica y la inteligencia lingüística: una posibilidad para el fortalecimiento de la escucha y habla. <http://hdl.handle.net/11371/1081>

Marín Aristizábal, Rosi Edeli, Londoño Marulanda, Gladys del Socorro, & Sánchez Rojas, César Augusto. (2016). La Lúdica y La Inteligencia Lingüística una posibilidad para el fortalecimiento de la Escucha y el Habla, Reponame: Repositorio Institucional FULL.

Max-Neef, M., Elizalde, Antonio, & Hopenhayn, Martin. (n.d.). Desarrollo a escala humana una opción para el futuro. Medellín: Fundación Dag Hammarskjold.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lengua extranjera: inglés. Obtenido de http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Restrepo, A. P. (2010). Metodología para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica. Recuperado el 24 de octubre de 2017, de Publicaciones EAFIT: <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/download/1065/959/0>

Tribus urbanas. (2017). Tribus urbanas. Obtenido de <http://www.tribusurbanas.net>

ANEXOS

1.Rehab- Amy Winehouse

They tried to make me go to rehab, I _____, "No, no, no"

Yes, I've been _____ but when I come back you'll know, know, know

I ain't got the time and if my daddy _____ I'm fine

He's tried to make me go to rehab, _____ go, go, go

Put the sentences in order

'Cause there's nothing, there's nothing you can teach me

I ain't got seventy days

That I can't learn from Mr. Hathaway

I'd rather be at home with Ray

I didn't get a lot in class

But I know we don't come in a shot glass

Match the sentences

The man said,

I'm gonna lose my baby

I said,

keep a bottle near

I'm gonna,

Why do you think you here?"

So I always

"I got no idea"

He said, "I just think you're depressed

Kiss me, yeah baby and go rest"

I don't ever _____ drink again

I just, ooh, I just need a _____

I'm not gonna spend ten weeks

Have everyone think I'm on the _____

And it's not just my pride

It's just 'til these tears have dried

Amy Winehouse is an English singer-songwriter, known for her eclectic mix of various musical genres including R&B, soul, and jazz. Winehouse is best known for her powerful vocals and substance abuse and mental health issues.

Winehouse has been credited as being an influence in the rise in popularity of female musicians and soul music. The singer's problems with drug and alcohol abuse have become regular tabloid news since 2007. She and her ex-husband, Blake Fielder-Civil, were flooded by legal troubles that left him serving prison time. In 2008, Winehouse faced a series of health complications that threatened both her career and her life.

1. Do you think she is a good role model?

2. Why do you think she succeeded?

3. Find examples of se Rehab

Amy Winehouse: Rehab

A. Listen to the song “Rehab” by Amy Winehouse and fill in the blanks: (16x4p= 64p)

They tried to make me go to rehab

I said no, no, no.

Yes I been black, but when I come back

You wont know, know, know.

I ain't got the _____ (1)

And if my daddy thinks I'm _____ (2)

He's tried to make me go to rehab

I wont go, go, go.

I'd rather be at _____ (3) with ray

I ain't got 70 days

Cos there's nothing, nothing you can teach me

That I can't _____ (4) from Mr. Hathaway

Didn't get a lot in _____ (5)

But I know it don't come in a shot _____ (6)

They're tryin to make me go to rehab

I said no, no, no

Yes I been black, but when I come back

You'll know, know, know.

I aint got the time,

And if my Daddy thinks I'm fine,

He's tried to make me go to rehab,

I wont go, go, go.

The man said, why you think you _____ (7)?

I said, I got no _____ (8)

Im gonna, im gonna loose my _____ (9)

So I always keep a bottle _____ (10)

Said, I just think you're _____ (11)

This me, yeah baby and the rest

They tried to make me go to rehab

I said no, no, no

Yes I been black, but when I come back

You'll know, know, know

I don't ever wanna _____ (12) again

I just, ooo, I just need a _____ (13)

Im not gonna spend _____ (14) weeks

Have everyone think I'm on the mend

It's not just my _____ (15)

It's just till these _____ (16) have dried

They're tryin to make me go to rehab

I said no, no, no

Yes, I been black, but when I come back,

You'll know, know, know

I aint got the time,

And if my daddy thinks I'm fine

He's trying to make me go to rehab

I won't go, go, go.

B. After listening to the song and reading the lyrics, choose the best option: (6x6p= 36p)

1. The title of the song "rehab" is related to

a) the singer's love problems and recovery.

- b) the social rehabilitation of prisoners.
- c) the medical or psychotherapeutic treatment for an alcohol addiction.

2. This song lyrics is about

- a) Amy's husband's drug problem.
- b) her own addiction problem.
- c) her father's addiction problem.

3. Someone tries to make her

- a) start an alcohol detox programme and she accepts.
- b) start a treatment for excessive drinking but she refuses.
- c) drink too much and she says she doesn't want it.

4. The singer says

- a) she has nothing to learn from the rehabilitation process.
- b) she has a lot to learn from drinking.
- c) she has a lot to teach.

5. The singer

- a) is suffering heartbreak and drinks to feel better.
- b) feels rejected, so she drinks.
- c) doesn't feel loved by her father, so she drinks a lot.

6. Amy Winehouse, the English singer and songwriter died

a) in a car accident.

b) as a consequence of alcohol and drug abuse.

c) because she said rehab wasn't good for her..

ntences that you find interesting or u

2."Out of Control" Poetry Theater

A poem in eleven voices

Adapted from the poem by Bruce Lansky in *If Pigs Could Fly... And Other Deep Thoughts*, published by Meadowbrook Press.

Summary: A remote control flips through several TV stations.

Presentation Suggestions: Have the students read or perform the poem in front of the class.

Props: A remote control would make a great prop. If this is not available, the poem can be performed without props.

Delivery: The lines of the poem need to be read with poetic rhythm. For more information on poetic rhythm and how to perform poetry in classroom, please read the Performing Poetry section under the Teacher's Resources.

Characters:

News Anchor 1

News Anchor 2

Actor 1

Actor 2

Salesperson 1

Actor 3

News Anchor 3

News Anchor 4

Weatherman

Salesperson 2

Narrator

Out of Control

News Anchor 1:

“The president will come to town...”

News Anchor 2:

“The price of gas is coming down...”

Actor 1:

“I’ll love you till the end of time...”

Actor 2:

“But shooting ducks should be a crime...”

Salesperson 1:

“We’ve never had a better sale...”

Actor 3:

“We’ll have to break them out of jail...”

News Anchor 3:

“The Pope arrived to lead the prayers...”

News Anchor 4:

“The Dallas Cowboys beat the Bears...”

Weatherman:

“The temperature is three below...”

Salesperson 2:

“These vitamins will help you grow...”

Narrator:

What’s going on? Well, bless my soul!

Baby’s got the remote control.

© 2000 by Bruce Lansky. Adapted from the poem in *If Pigs Could Fly... And Other Deep Thoughts* published by Meadowbrook Press. This classroom theater play version of “Out of Control” is © 2008 by Meadowbrook Press.ñ

3.1. Read the definition of urban tribes and check that you understand it. Then match the urban tribes in the box to the pictures.

An urban tribe is a group of people who have a strong identity. They express their identity through their clothes, their style, and often the music that they listen to.

2. Read about Jim and David. Why do they like being part of their urban tribe?

Skaters: a free style

Hi, my name is Jim. I am a skater. Skaters have a simple style. We prefer wearing light shorts, skinny denim jeans, T-shirts, dark trainers or skate shoes.

We love skating in parks and on the streets, but skate

parks are the best places for us. They have ramps and obstacles, and it's safer than skating on the streets.

The most exciting part is when we jump in the air and do tricks.

Skaters are an urban tribe, but we are more interested in having fun together. Looking good or competing with other groups isn't important to us. We love skateboarding and that's why we do it.

Floggers: a colourful style

Hello! I'm David. I'm a flogger.

The name 'flogger' comes from 'Fotolog' – a website where we share our photos and comments. Everyone there has a love of fashion.

Floggers wear fun, colourful clothes. For example, we often wear brightly coloured jeans or trousers, fluorescent T-shirts and colourful trainers.

We love music. We like dancing to electro house and listening to techno music.

I love being a flogger. We have lots of fans who follow our styles. It's very popular with teenagers

because everyone enjoys taking photos of themselves! It's a great urban tribe.

- skinny: ajustado/a
- ramp: rampa
- do tricks: hacer maniobras
- compete: competir
- brightly coloured: colorido/a
- follow: seguir

© MEN Colombia

3. Copy and complete the table with information about skaters and floggers.

4. Correct the mistakes in the following sentences.

- a. Skaters wear skinny shorts, jeans and trainers.
- b. Jim thinks that the street is the best place to skate.
- c. Looking good is important to skaters.
- d. Floggers wear dark clothes.
- e. Floggers love taking photos of other people.

5. Match the words in the box with the parts of the body and clothes in the pictures

Skaters

Floggers

6. Describe the fashion style of these urban tribes.

▪ skinhead ▪ punk ▪ emo ▪ metalhead ▪ rapper ▪ skater

7. Read the sentences. Which sentences compare two things? Which sentences compare one thing above all others?

Compare two things:

Compare one thing above all others:

- a.** Reggaeton is more modern than Rap.
- b.** Punks are the coolest people in the world.
- c.** Breakdancing is more popular than hip hop.
- d.** Goths wear darker clothes than rockers.
- e.** Heavy metal music is more popular in Colombia than in the UK.
- f.** Emos have the most interesting style.